

### **Qual a importância do modelo conceitual para o desenvolvimento de um sistema?**

O modelo conceitual é importante para o desenvolvimento de um sistema porque ele busca desenvolver uma descrição de alto-nível da organização e funcionalidade de um sistema. Assim ele facilita a visualização do que o sistema é para os usuários.

### **Quais as vantagens e desvantagens no uso de metáforas na elaboração de um sistema interativo?**

Vantagens:

- - Tornar a aprendizagem do sistema mais fácil
- - Ajudar os usuários a aprender o modelo conceptual subjacente
- - Simplificar a descrição do sistema
- - Tornar a realidade dos computadores mais acessível a diversos usuários

Desvantagens:

- - Podem violar regras culturais e convenções
- - Demasiado restritivas
- - Conflito com princípios de desenho
- - Limitar a compreensão do sistema para além dos conceitos básicos
- - Interpretar errado ou literal

### **Dê um exemplo de metáfora de interface que possa ser utilizada em um sistema de gerenciamento de reservas de quartos de hotel.**

Reservar um quarto de hotel é igual reservar uma mesa de jantar, mas ao invés de comida no final você tem um quarto aconchegante e uma caminha para deitar-se.

### **Escreva o modelo conceitual para o sistema de gerenciamento de reservas de quartos de hotel.**

- Metáforas e analogias:
  - Reservar um quarto de hotel é igual reservar uma mesa de jantar, mas ao invés de comida no final você tem um quarto aconchegante e uma caminha para deitar-se.
- Objetos/Ações:
  - Quarto, cliente, andar, número do quarto, reservar, cancelar reserva, ver quartos disponíveis, data da reserva
- Relações:

- Um quarto está em um andar e tem um número
- Um quarto pode ter apenas uma reserva em cada data.
  
- Mapeamentos:
  - Reservar um quarto necessita é igual reservar uma mesa de jantar
  
- Métricas de usabilidade
  - Tarefa média: reservar/cancelar reserva:
  - Desempenho: 10min
  - Satisfação: Fácil fazer a reserva ou cancelamento

**5. Leia as frases abaixo e escreva a qual(is) princípio(s) de design elas estão em conformidade. Obs.: pode haver mais de um princípio.**

**5.a. Os usuários devem ter a sensação de que controlam o sistema e de que este apenas responde a suas ações, caso contrário sentirão ansiedade, insatisfação e frustração.**

Fornecer controle e iniciativa ao usuário

**5.b. É a qualidade de um objeto para sugerir como é que podemos e devemos interagir com ele, sem necessidade de explicação prévia.**

Affordance

**5.c. A interface não pode dar vias para o usuário cometer erros graves, e caso ocorram erros, devem haver mecanismos que tratem, corrijam na medida do possível, e caso não seja possível, instrua o usuário para uma possível solução.**

Evitar erros

**5.d. O sistema deve manter os usuários sempre informados sobre o que está acontecendo, fornecendo um feedback adequado, dentro de um tempo razoável.**

Tornar o estado do sistema visível

**5.e. Os usuários não devem ter que se preocupar em adivinhar se palavras, situações ou ações em contextos diferentes significam a mesma coisa.**

Consistência e padrões

**5.f. A interface deve tornar visíveis os objetos, ações e opções de modo a minimizar a carga cognitiva.**

Reconhecimento em vez de lembrança

**5.g. Os diálogos da interface não devem conter informações irrelevantes ou raramente necessárias.**

Desenho estético e minimalista

**5.h. Convenções das plataformas e regulamentos existentes devem ser seguidos.**

Consistência e padrões